

- 国内资深培训讲师和一线设计高手携手编著
- 基于上一版畅销图书调研分析全新改版升级

35家

著名职业院校和
电脑培训机构
联盟策划

蓝色

Flash CS5

基础入门与范例提高

(全新第二版)

前沿文化 / 编著

1DVD 超值&海量&大型多媒体教学系统



- 44堂总长4小时多媒体语音教学视频
- 全书范例所用素材文件与最终效果文件
- 配套PPT幻灯片方便教学与自我温习

附赠

10个Flash广告源文件、10个网站模板源文件、20个Flash库文件、946个Flash素材、7260个图片素材、2219个音效素材

全新七位一体完整高效速学方案=

入门
基础
知识

+

上机
实战
范例

+

拓展
训练
习题

+

典型
行业
案例

+

语音
教学
视频

+

教学
温习
PPT

+

附赠
素材
资源

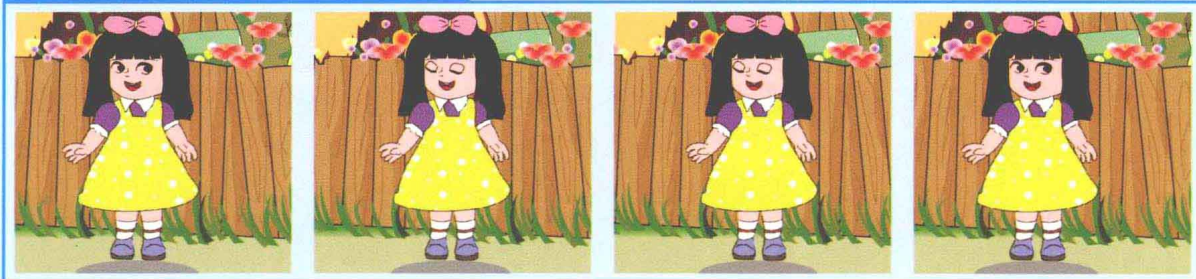
3.4 上机实战——草地上的小雨伞

81



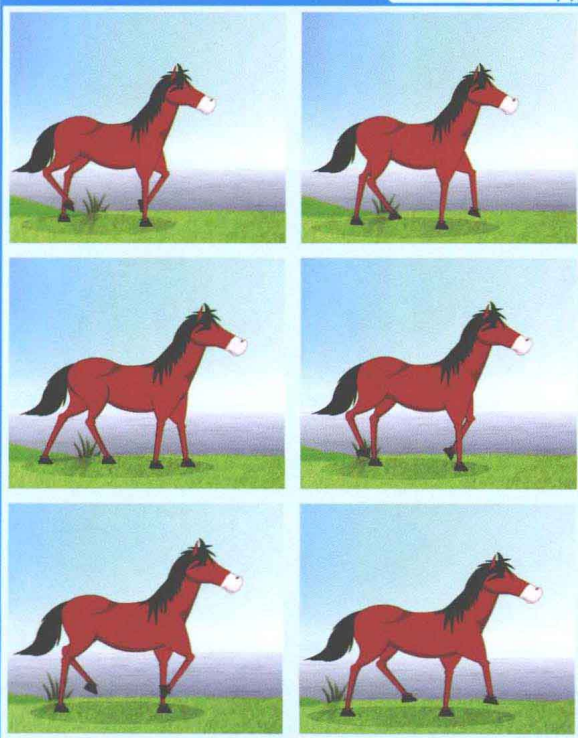
6.4 上机实战——小女孩眨眼睛

128



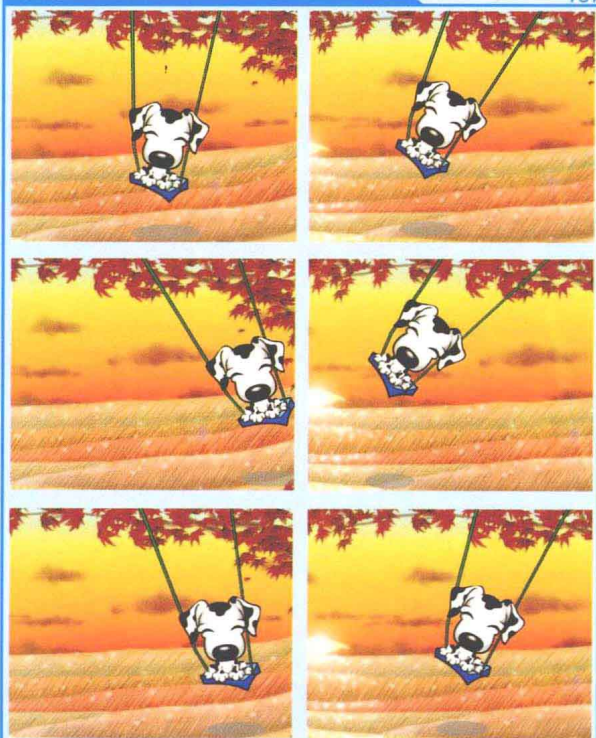
7.6 上机实战——小马散步

145



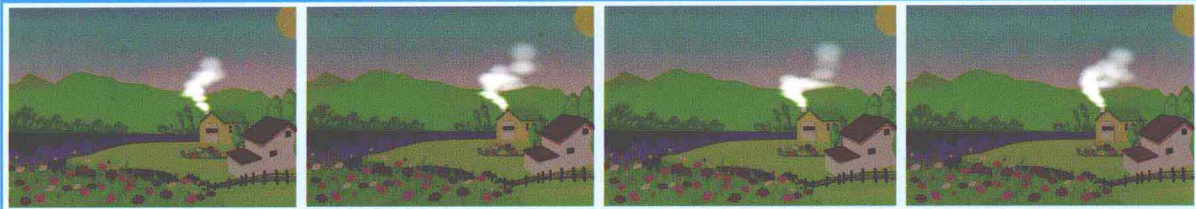
8.5 上机实战——小狗荡秋千

167



9.6 上机实战——黄昏的炊烟

194



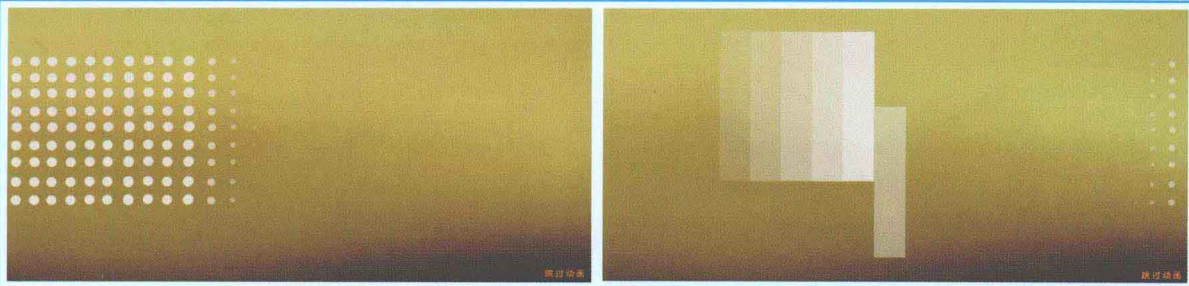
第11章 制作化妆品网络广告

220

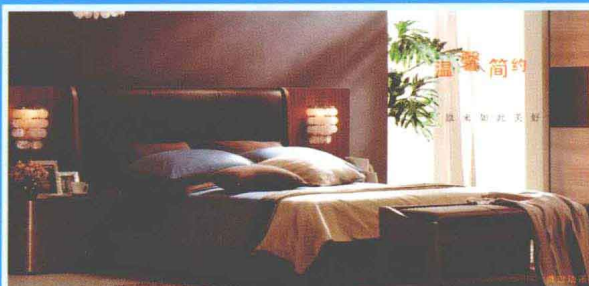


第12章 制作时尚家居网站片头动画

238

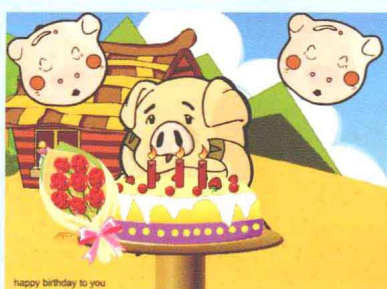
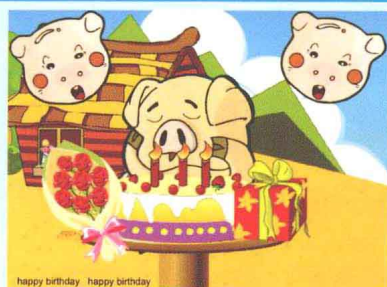
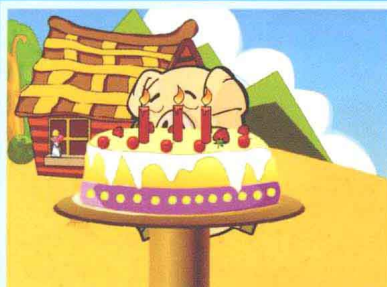


第12章 制作时尚家居网站片头动画(续)



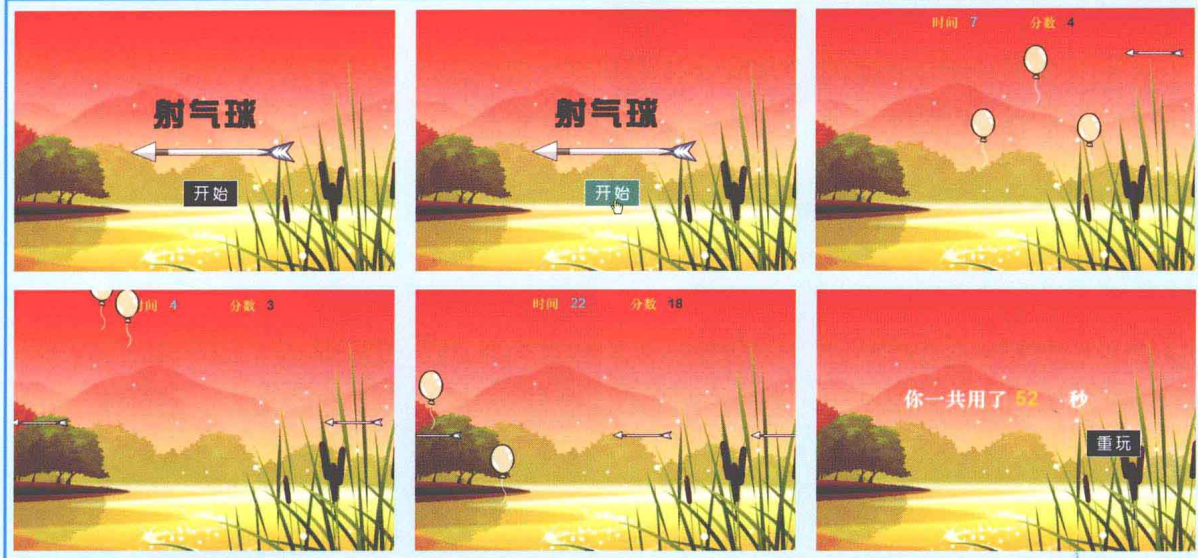
第13章 制作生日贺卡动画

255



第14章 制作射箭游戏

270



第15章 制作小学数学课件

287





蓝色畅想

Flash CS5 基础入门与范例提高

(全新第二版)

—— 前沿文化 / 编著



科学出版社

内 容 提 要

Flash CS5 是 Adobe 公司最新推出的一款功能强大的动画制作软件, 是动画设计界应用最为广泛的软件, 它将动画的设计与处理推向了一个更高、更灵活的艺术水准。

本书从实际应用的角度出发, 本着易学易用的特点, 采用零起点学习软件基本操作, 应用实例提升设计水平的写作结构, 全面、系统地介绍了 Flash CS5 动画制作的基本操作与应用技巧。主要内容包括 Flash CS5 的基础知识, 绘图工具箱, 图形的导入与编辑, 文本编辑操作, 图层的原理与应用, 时间轴与帧的应用, 基础动画制作, 元件、库与实例的应用, Action Script 特效应用, 影片的优化与发布, 制作化妆品网络广告, 制作时尚家居网站片头动画, 制作生日贺卡动画, 制作射箭游戏, 制作小学数学课件等。

本书附带多媒体教学光盘, 提供书中所有范例和上机练习的素材文件、最终 Flash 源文件及动画文件, 并提供电子教案 PPT 幻灯片文件, 方便教学和自我温习, 另外还提供书中范例的多媒体教学视频文件等。除此之外, 光盘中还附赠了 10 个 Flash 广告源文件、10 个网站模板源文件、20 个 Flash 库文件、946 个 Flash 素材、7260 个图片素材和 2219 个音效素材, 为日后的学习和工作储备资源。

全书内容安排由浅入深, 语言文字通俗易懂, 实例题材丰富多样, 每个操作步骤的介绍都清晰准确, 既可作为大中专类职业院校或者相关行业的培训教材, 也可供广大 Flash 初学者、动画设计爱好者作为自学用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS5 基础入门与范例提高/前沿文化编著. —2 版.

—北京: 科学出版社, 2010

(蓝色畅想)

ISBN 978-7-03-029267-4

I. ①F… II. ①前… III. ①动画—设计—图形软件,

Flash CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 202468 号

责任编辑: 魏胜 胡子平 徐晓娟 / 责任校对: 杨慧芳

责任印制: 新世纪书局 / 封面设计: 彭琳君

科 学 出 版 社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京市艺辉印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2010 年 12 月 第 一 版

开本: 16 开

2010 年 12 月 第一次印刷

印张: 19.5

印数: 1—4 000

字数: 474 000

定价: 43.00 元 (含 1DVD 价格)

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

计算机已成为人们生活和工作中的重要工具，计算机应用技能也成为我们赖以生存和生活的最基本技能。随着计算机技术的快速发展，各个行业对从业人员的计算机应用水平的要求也越来越高，特别是设计行业的从业人员。据调查，目前从事计算机设计人员的数量已占据计算机技术从业人员的40%左右。可以说，无论你在哪个行业、哪个公司工作，都离不开设计与宣传。

为此，我们组织国内35家著名职业院校和电脑职业培训机构联盟策划了“蓝色畅想”系列图书，主要以目前国内最热门的几个设计行业为目标，针对希望进入这些行业的从业人员，聘请国内资深培训讲师和教研总监，编写了本套选题的相关科目。

丛书介绍

本套丛书汇集了众多电脑应用设计高手和教学一线老师多年的软件使用技巧、教学经验，让初学者能够快速掌握相关的知识。丛书涵盖了目前计算机设计应用中的常见领域，目前推出的第一批图书具体科目如下：

- ◆ 《蓝色畅想——3ds Max 2011中文版基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——Flash CS5基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——Photoshop CS5基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——CorelDRAW X5基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——After Effects CS4基础入门与范例提高》（全新第二版）
- ◆ 《蓝色畅想——Premiere CS4基础入门与范例提高》（全新第二版）

.....

丛书特色

本套图书是“蓝色畅想”的第二版，也是全新升级版。“蓝色畅想”第一版系列图书自上市以来，受到广大计算机自学者和教师的好评，第二版图书在结合第一版图书市场调研的基础之上，对图书进行了与时俱进的改版和升级。无论是图书的体例结构，还是知识内容，都是根据当前电脑职业教育与培训市场的特点，并结合读者自学需求、从零开始，由浅入深地进行编写，突出“老师易教、学生易学”的宗旨。

● 全新的体例结构

图书在内容安排上，整体分为两个部分。第1部分为基础入门篇，通过本篇内容的学习，可以让读者掌握相关软件的功能应用，进而达到从不懂到懂、从不熟练到熟练的目的。第2篇为范例提高篇，通过本篇内容的学习，让读者学习相关软件在各个设计行业中的实际应用，并学习与设计行业相关的专业技能知识，进而达到精通应用的目的。

在编写每章内容时，首先让读者知道学习本章时哪些是重点知识、哪些是难点知识→其次结合相关实例，进行知识技能的讲解→然后结合本章内容，专门给读者安排了一节

“上机实战”的内容，通过实战案例讲述，让读者掌握本章知识技能的综合应用→最后，为了巩固读者的学习技能，安排了“拓展训练”内容，通过笔试题，让读者更加深入地理解和掌握相关技能知识，通过上机练习题，让读者进一步熟练操作。

同时，全书在写作中还根据实际需求穿插了丰富的栏目板块，如“行家提示”、“专家点拨”、“课堂问答”。

● 丰富的设计案例

作为设计软件，学习后主要就是用来设计各种作品，因此，案例是非常重要的。对于初学者来说，丰富的案例一方面可以加强技能知识的熟练应用，另一方面可以学习到相关的设计经验与技巧。

本套图书中的相关案例都是结合软件在各个行业中的应用来举例，并且还讲述了行业设计的相关经验与专业知识，具有很强的针对性和极高的参考价值，重点解决了读者最关心的“学”与“用”两个关键问题。

● 配套的增值服务

相关图书都附带一张精心开发的专业级DVD多媒体教学光盘，配套与图书内容讲解同步的语音教学视频文件，自学读者可以像看电影一样，轻轻松松学会各种专业技能的应用。另外，光盘中还提供了与书中讲解同步的素材文件和结果文件，无论是老师教，还是学生学，都非常方便和实用。

本套图书除了可以作为广大自学者学习用书外，还可以作为大中专职业院校或者培训机构的教材用书。为了方便老师教学使用，还提供了教学增值服务资源，包括电子课件、学习计划、习题答案等，可以分别在光盘中和书中找到这些资源。

最后，祝读者朋友们早日学有所成，掌握相关的软件技术，轻松应对未来的职业挑战。

《蓝色畅想——Flash CS5基础入门与范例提高》是“蓝色畅想”系列图书中的一本，由国内35家著名电脑职业培训机构和职业院校联盟策划。作者都是来自教育一线的教师，他们具有丰富的教学经验、严谨的工作作风和专业的学术水平，为保证本系列图书的品质提供了重要基础。

关于本书

根据当前中国电脑职业教育与培训市场的特点，结合读者自学需求，从初学者角度出发，以“实际应用”为线索，从零开始，通过大量丰富的实例，系统并全面地讲解了Flash CS5软件在动画设计中的应用。

本书在内容的设置上具有极强的专业性和针对性，以满足职业的工作需求作为写作出发点，全力提高学习的针对性和实用性，增强学生就业以后胜任职业岗位的能力，因此，在写作时重点解决职业技能中“学”与“用”两个关键问题。

本书既可作为大中专类职业教育院校或者相关行业的培训教材，也可供广大Flash初学者、动画设计爱好者作为自学用书。

内容安排

全书总共15章，内容安排分为两部分。第1部分为基础入门，包括第1~10章，主要内容有：Flash CS5基础入门，Flash CS5的绘图工具箱，图形的导入与编辑，Flash CS5中的文本操作，图层的原理与应用，时间轴与帧的应用，Flash CS5中的基础动画，元件、库与实例，Flash CS5中的Action Script特效以及Flash影片的优化与发布。第2部分为范例提高，包括第11~15章，主要通过几章综合的典型实例，介绍了利用Flash CS5制作化妆品网络广告、制作时尚家居网站片头动画、制作生日贺卡动画、制作射箭游戏、制作小学数学课件的方法和过程。

本书章节内容具体安排如下。

内容安排	内容安排
第1章 Flash CS5基础入门	第9章 Flash CS5中的Action Script特效
第2章 Flash CS5的绘图工具箱	第10章 Flash影片的优化与发布
第3章 图形的导入与编辑	第11章 制作化妆品网络广告
第4章 Flash CS5中的文本操作	第12章 制作时尚家居网站片头动画
第5章 图层的原理与应用	第13章 制作生日贺卡动画
第6章 时间轴与帧的应用	第14章 制作射箭游戏
第7章 Flash CS5中的基础动画	第15章 制作小学数学课件
第8章 元件、库与实例	

特色介绍

全书内容安排由浅入深，语言文字通俗易懂，实例题材丰富多样，每个操作步骤的介绍都清晰准确，非常方便初学者学习。

- **图解标注，易学易懂：**在写作方式上，采用“步骤讲述+图解标注”的方式进行编写，操作简单明了，浅显易懂。读者按照书中的“图解步骤”一步一步地操作，就可以做出与书中同步的效果出来。
- **教学光盘，超值实用：**本书还附带一张精心开发的专业级DVD多媒体教学光盘，配套与图书内容讲解同步的语音教学视频文件，读者只需跟着讲解进行同步操作就可学会，像看电影一样，轻轻松松就可熟练掌握Flash CS5软件的应用技能，学习效果立竿见影。另外，光盘中还提供了与书中讲解同步的素材文件、最终Flash源文件及动画文件。读者在学习时，可以打开最终Flash源文件，与书中知识讲解进行同步操作，提高学习效率，特别对无基础的初学读者更有使用价值。除此之外，光盘中还附赠了10个Flash广告源文件、10个网站模板源文件、20个Flash库文件、946个Flash素材、7260个图片素材和2219个音效素材，为日后的学习和工作储备资源。
- **实例丰富，操作性强：**书中每一个知识点都以实际应用中的实例进行讲解，而不是单一地只讲知识点的操作方法。在实例的实际应用中，穿插知识点的使用方法与技巧，让读者学习起来感觉实用性强、内容不空洞。而且，很多实例都来自于我们生活、工作中，其参考价值较高。
- **双色印刷，学习轻松：**图书使用双色印刷，内容轻重明了、结构清晰、版面美观，读者阅读不累。同时，全书在写作中还根据实际需求，穿插丰富的栏目板块，如“行家提示”、“专家点拨”、“课堂问答”。具体阅读和学习说明如下。
 - 行家提示：像老师和内行人士一样提示读者在学习或操作使用过程中的注意事项。
 - 专家点拨：像专家和高手一样告诉读者在操作应用中的使用经验、操作技巧或另外的快捷操作方法。
 - 课堂问答：主要针对初学读者进行操作应用中的疑难解答，首先站在读者角度提出问题，然后站在老师或专家角度给予解答。

本书由前沿文化与中国科学出版集团新世纪书局联合策划。最后，真诚感谢读者购买本书。您的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多、更优秀的图书。

由于计算机技术飞速发展，加上编者水平有限、时间仓促，不妥之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。如果您对本书有任何意见或建议，欢迎与本书策划编辑联系（ws.david@163.com）。

编者

2010年11月

软件学习目标

通过本书内容的学习，主要是让学生和读者达到以下目标：

- ◆ 掌握工具箱中各种工具的应用；
- ◆ 掌握Flash兼容格式的图形导入与编辑方法；
- ◆ 掌握文本的输入与编辑方法；
- ◆ 掌握图层在动画制作中的应用；
- ◆ 掌握各种类型帧的作用与应用；
- ◆ 掌握形状动画、动作动画、路径引导动画与遮罩动画的制作方法；
- ◆ 掌握交互动画的制作技能；
- ◆ 掌握Flash动画文件的输出与发布。

应用技能目标

Flash CS5已成为当前应用最广泛的动画制作软件，特别是从事网站制作、动画广告设计以及动画片制作与游戏制作人员必知必会的软件。通过本书的学习，读者应该达到以下能力目标：

- ◆ 熟练使用Flash绘制各种动画元素的图形；
- ◆ 熟练使用Flash制作各种文字特效及基础动画；
- ◆ 熟练使用Flash制作交互动画；
- ◆ 熟练使用Flash制作MTV音乐动画；
- ◆ 熟练使用Flash制作各种网站广告动画。

学习重点、难点

在学习本书内容时，其知识重点、难点分别如下。

学习重点	学习难点
使用工具箱中的工具编辑与处理图形	各种帧的作用与综合编辑
图层在图形编辑中的应用	元件、库与实例的区别与应用
帧的种类与编辑操作	使用Action Script制作交互式动画
基础动画制作（补间、形状、路径引导、遮罩动画）	动画的配音与字幕编辑
元件、库、实例的应用	不同种类动画的综合应用
Action Script语句的编写与应用	

学时安排建议

结合多位一线教学专家和老师的经验,以及自学成功者的一些实际体验,现就本书学习时间给出一些建议。

本书建议学习总课时为88课时,其课时具体分配如下。

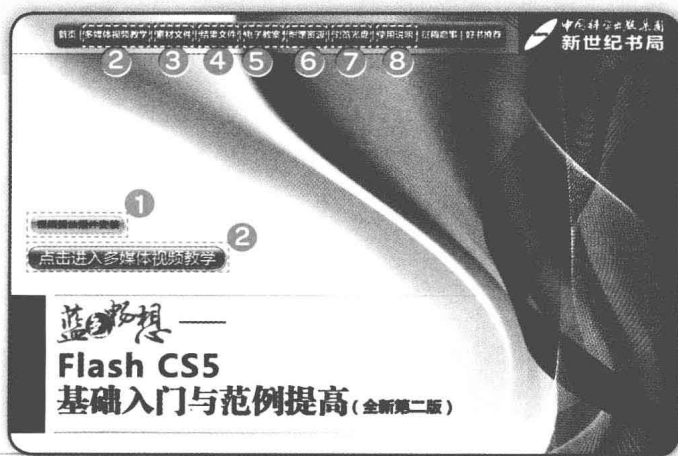
章节内容	学习课时	上机课时	合计课时
第1章 Flash CS5基础入门	1	1	2
第2章 Flash CS5的绘图工具箱	2	2	4
第3章 图形的导入与编辑	2	2	4
第4章 Flash CS5中的文本操作	2	3	5
第5章 图层的原理与应用	2	2	4
第6章 时间轴与帧的应用	3	3	6
第7章 Flash CS5中的基础动画	4	6	10
第8章 元件、库与实例	6	8	14
第9章 Flash CS5中的Action Script特效	6	8	14
第10章 Flash CS5影片的优化与发布	2	2	4
第11章 制作化妆品网络广告	2	2	4
第12章 制作时尚家居网站片头动画	2	2	4
第13章 制作生日贺卡动画	2	2	4
第14章 制作射箭游戏	2	2	4
第15章 制作小学数学课件	2	3	5
合计总课时	40	48	88

多媒体光盘使用说明

注意：如果您的计算机不能正常播放视频教学文件，请先单击“视频播放插件安装”按钮①，安装播放视频所需的解码驱动程序。

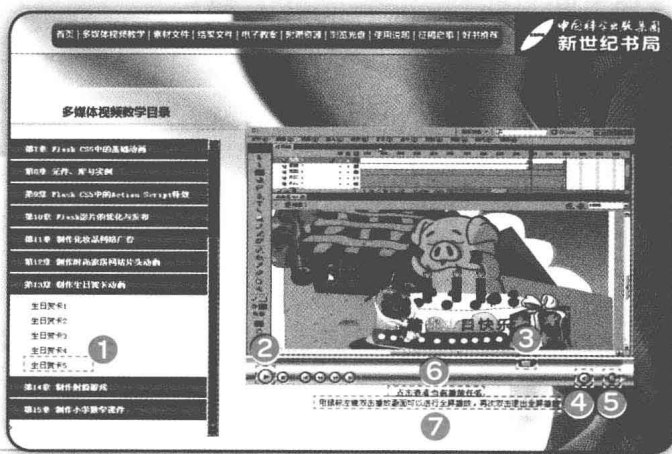
【主界面操作】

- 1 单击可安装视频所需的解码驱动程序
- 2 单击可进入本书实例多媒体视频教学界面
- 3 单击可打开书中实例的素材文件
- 4 单击可打开书中实例的最终Flash源文件及动画文件
- 5 单击可打开本书的电子教案PPT文件
- 6 单击可打开附赠的Flash广告源文件、网站模板源文件、Flash库文件、Flash素材、图片素材和音效素材
- 7 单击可浏览光盘文件
- 8 单击可 查看光盘使用说明

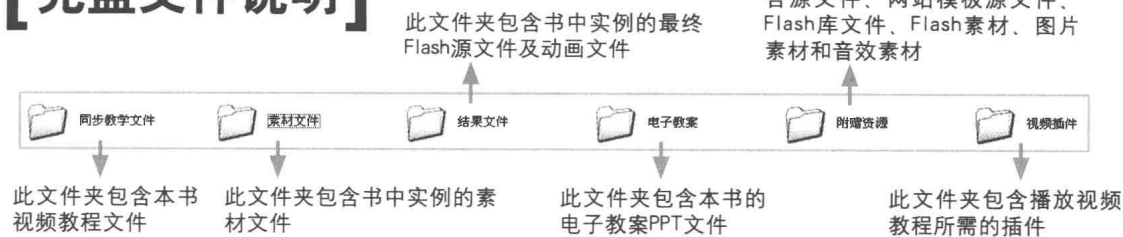


【播放界面操作】

- 1 单击可打开相应视频
- 2 单击可播放/暂停播放视频
- 3 拖动滑块可调整播放进度
- 4 单击可关闭/打开声音
- 5 拖动滑块可调整声音大小
- 6 单击可查看当前视频文件的光盘路径和文件名
- 7 双击播放画面可以进行全屏播放，再次双击便可退出全屏播放



【光盘文件说明】



第3章 | 图形的导入与编辑

68

3.1 Flash中的图形.....69

3.1.1 矢量图69

3.1.2 位图69

3.2 导入图形到Flash CS5.....70

3.2.1 JPEG文件类型的图像导入70

3.2.2 Fireworks PNG图像文件类型的
图像导入71

3.2.3 FreeHand图像文件的导入72

3.2.4 Illustrator图像文件的导入74

3.3 图形的编辑75

3.3.1 组合与分离75

3.3.2 复制图形77

3.3.3 优化图形77

3.3.4 将线条转换为填充78

3.3.5 图形的扩展与收缩79

3.3.6 转换位图为矢量图79

3.3.7 将图形放置于下层80

3.4 上机实战——草地上的
小雨伞81

3.5 拓展训练85



3.5.1 笔试测试题85

3.5.2 上机练习题85

第4章 | Flash CS5中的文本操作

87

4.1 文本工具的基本使用88

4.1.1 选择文本工具88

4.1.2 输入文本88

4.1.3 修改字形89

4.1.4 文本的基本属性设置90

4.2 文本属性的高级设置92

4.2.1 字母间距92

4.2.2 可选文本93

4.2.3 字符位置93

4.2.4 URL链接94

4.3 上机实战——制作
多彩文字95

4.4 拓展训练99



4.4.1 笔试测试题99

4.4.2 上机练习题99

第5章 | 图层的原理与应用

101

5.1 图层的原理102

5.2 图层的分类102

5.3 图层的编辑103

5.3.1 插入图层104

5.3.2	重命名图层	105
5.3.3	图层属性设置	105
5.3.4	图层文件夹	107
5.3.5	选取图层	108
5.3.6	删除图层	108
5.3.7	隐藏图层	109
5.3.8	图层的锁定	110



5.4	上机实战——制作浮雕效果	110
-----	--------------	-----

5.5	拓展训练	114
-----	------	-----



5.5.1	笔试测试题	114
5.5.2	上机练习题	114

第6章 | 时间轴与帧的应用

116

6.1 时间轴简介 117

6.1.1	“时间轴”面板	117
6.1.2	时间轴中的帧	117

6.2 编辑帧 122

6.2.1	移动播放指针	122
6.2.2	插入帧	122
6.2.3	插入关键帧	123
6.2.4	插入空白关键帧	123
6.2.5	选取帧	124
6.2.6	删除帧	124
6.2.7	剪切帧	125

6.2.8	复制帧	125
6.2.9	粘贴帧	125
6.2.10	移动帧	126
6.2.11	翻转帧	126

6.3 洋葱皮工具 126



6.4	上机实战——小女孩眨眼睛	128
-----	--------------	-----

6.5	拓展训练	131
-----	------	-----



6.5.1	笔试测试题	131
6.5.2	上机练习题	132

第7章 | Flash CS5中的基础动画

133

7.1 逐帧动画 134

7.2 动作补间动画 135

7.2.1	动作补间动画概述	135
7.2.2	创建动作补间动画	135

7.3 形状补间动画 137

7.3.1	形状补间动画的制作	137
-------	-----------	-----

7.3.2	添加形状提示	138
-------	--------	-----

7.4 遮罩动画 140

7.4.1	遮罩动画概述	141
7.4.2	创建遮罩动画	141

7.5 引导动画 143

7.5.1	引导动画概述	143
-------	--------	-----